

Règles de la crapette

Comment jouer la crapette

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant son adversaire en construisant des suites au centre et en chargeant la pile adverse.
- **Mécanique principale** : Placement de cartes en suites ascendantes (centre) ou descendantes (colonnes latérales) avec un ordre de priorité strict à respecter.
- **Condition de victoire** : Remporter 3 manches pour gagner la partie complète.

La **crapette**, c'est un peu le duel ultime entre deux joueurs de cartes. Un mélange de patience, de stratégie et d'observation qui peut devenir vraiment addictif. Si vous aimez les jeux de cartes classiques comme le [Solitaire](#) mais que vous voulez un vrai face-à-face, vous allez adorer. Allez, installez-vous confortablement, je vous explique tout !

Ce qu'il vous faut pour jouer

La crapette se joue à **2 joueurs**, à partir de **7 ans**. Voici le matériel nécessaire :

- **2 jeux de 54 cartes** (chaque joueur prend le sien, avec des dos différents pour les distinguer facilement)
- Un **tapis de jeu** (ou une grande table bien dégagée)
- **4 jetons** pour compter les manches gagnées

Avant de commencer, chaque joueur retire les **jokers** de son jeu de 54 cartes. Il ne garde donc que **52 cartes**. On mélange bien son paquet, on le fait couper par l'adversaire, et c'est parti pour la mise en place !

Mise en place de la table

Les piles de chaque joueur

Chaque joueur, de son côté de la table, prépare ses cartes de la façon suivante :

- **La crapette** : un tas de **13 cartes face cachée**, posé à votre droite. Retournez la carte du dessus face visible.
- **Les 4 cartes de colonnes** : étalez **4 cartes face visible** en colonne verticale devant vous, sur la droite extérieure du tapis.
- **Le talon** : les **35 cartes restantes** forment votre talon, posé face cachée à gauche de votre crapette.
- **L'écart** : cet emplacement, entre votre talon et les colonnes, est vide au départ. Il se remplira au fil du jeu.

La zone centrale partagée

Au milieu de la table, entre les deux joueurs, se trouvent **8 emplacements centraux**. C'est là qu'on construira les **suites ascendantes** de l'as au roi. Au début de la partie, ces cases sont vides.

Vous avez donc en tout : 8 colonnes extérieures (4 par joueur), 8 cases centrales, et les piles personnelles de chaque joueur (crapette, talon, écart). Ça fait un joli petit champ de bataille !

[IMAGE_MATERIEL]

Qui commence la partie

Chaque joueur retourne la carte du dessus de sa **crapette**. Celui qui a la carte **la plus forte** commence. En cas d'égalité de valeur, on départage avec la **hiérarchie des enseignes** : pique (le plus fort) > cœur > carreau > trèfle (le plus faible). Simple et efficace !

Comprendre les priorités de jeu

C'est LA particularité de la crapette et ce qui la rend si piquante : vous devez respecter un

ordre de priorité strict à la fois pour piocher vos cartes et pour les placer. Ignorez ces priorités et votre adversaire vous criera « Crapette ! » pour vous voler votre tour.

D'où prendre vos cartes (ordre de priorité)

- **1. Votre crapette** (toujours en premier !)
- **2. Votre talon** (seulement quand la crapette ne peut pas être jouée)
- **3. Votre écart** (en dernier recours)

Où poser vos cartes (ordre de priorité)

- **1. Les 8 cases centrales** : on y construit des **suites ascendantes par enseigne** (même signe). On commence par un **as** et on monte jusqu'au **roi**. Par exemple : as de cœur, 2 de cœur, 3 de cœur, etc.
- **2. La crapette ou l'écart de l'adversaire** : vous pouvez y poser une carte de **même enseigne** et de **rang immédiatement inférieur ou supérieur** à la carte visible du dessus. Par exemple, sur un 10 de trèfle, vous pouvez poser un 9 de trèfle ou un valet de trèfle.
- **3. Les 8 colonnes extérieures** : on y construit des **suites descendantes en alternant les couleurs** (rouge/noir). Par exemple : dame de pique (noir), valet de carreau (rouge), 10 de trèfle (noir), etc. Ces suites sont temporaires et servent à alimenter les cases centrales par la suite.

Petite astuce : gardez toujours un œil sur la crapette et l'écart de votre adversaire. Y poser des cartes, c'est doublement malin : vous vous débarrassez d'une carte ET vous alourdissez le jeu de votre rival !

Déroulement d'un tour de jeu

Quand c'est votre tour, voici comment procéder étape par étape :

- **Étape 1** : Regardez s'il y a un **as** disponible parmi les cartes visibles (vos colonnes, votre crapette, votre écart). Si oui, placez-le immédiatement sur une **case centrale** libre.
- **Étape 2** : Essayez de jouer la carte du dessus de votre **crapette**. C'est votre priorité

absolue. Cherchez toutes les possibilités : la poser au centre, sur la pile adverse, ou sur une colonne extérieure.

- **Étape 3** : Si vous ne pouvez pas jouer la carte de votre crapette (ou que vous l'avez déjà jouée), effectuez tous les **mouvements possibles** sur la table : déplacez des cartes entre colonnes, complétez les suites centrales, chargez l'adversaire.
- **Étape 4** : Quand vous avez épuisé toutes les possibilités, retournez la carte du dessus de votre **talon**. Si vous pouvez la placer, jouez-la. Si vous ne pouvez rien en faire, posez-la face visible sur votre **écart**. Votre tour est alors terminé.

Quand votre **talon** est vide, retournez simplement votre pile d'**écart** face cachée : elle devient votre nouveau talon. La partie continue !

Si vous appréciez les jeux de cartes à deux où chaque décision compte, la crapette a ce petit côté addictif qu'on retrouve aussi dans des jeux comme le [Skip-Bo](#) ou le [Skyjo](#).

[IMAGE_FIN]

Crier « Crapette ! » et les fautes

C'est ce qui rend le jeu si nerveux et amusant : votre adversaire doit surveiller chacun de vos gestes ! Si vous commettez une **faute**, il peut crier « **Crapette !** » et prendre immédiatement votre tour. Voici les situations qui constituent une faute :

- Vous **oubliez de monter** une carte sur une suite centrale alors que c'était possible.
- Vous jouez sur les **colonnes extérieures** alors que vous auriez pu poser votre carte sur la **crapette ou l'écart de l'adversaire**.
- Vous retournez une carte de votre **talon** alors que vous n'avez pas encore épuisé toutes les possibilités de placement de la carte de votre **crapette**.

Conseil stratégique : ne jouez pas trop vite ! Prenez quelques secondes pour bien vérifier toutes les options avant de piocher dans votre talon. Un adversaire attentif ne vous fera aucun cadeau. Et restez vigilant de votre côté, car un « Crapette ! » bien placé peut totalement renverser la manche en votre faveur.

Fin d'une manche et comptage des victoires

Une manche se termine dès qu'un joueur s'est **débarrassé de toutes ses cartes** : sa crapette est vide, son talon est vide, et son écart est vide. Ce joueur remporte la manche et gagne **1 jeton**.

Le **premier joueur à remporter 3 manches** gagne la partie entière. Les jetons permettent de suivre facilement le score :

Joueur	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Résultat
Joueur 1	✓ ou ✗	✓ ou ✗	✓ ou ✗	3 jetons = victoire !
Joueur 2	✓ ou ✗	✓ ou ✗	✓ ou ✗	3 jetons = victoire !

À chaque nouvelle manche, on reprend tout depuis le début : on remélange, on redistribue, et c'est reparti. Si vous aimez les duels de cartes rapides avec une touche de bluff et d'observation, pensez aussi à jeter un œil aux règles du [Kems](#) ou du [Nain Jaune](#) pour varier les plaisirs entre deux parties de crapette !